

BAB III

ANALISIS DATA

A. Konsep Penyusunan Komposisi “Rara Jonggrang”

“Rara Jonggrang” Komposisi Musik Program untuk Ansambel Musik merupakan deskripsi musikal mengenai legenda “Rara Jonggrang”. struktur komposisi disesuaikan berdasarkan tiap bagian dalam legenda tersebut. Komposisi ini dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan urutan peristiwa dalam legenda tersebut.

Bagian pertama berjudul “Keraton” ini menceritakan tentang dua kerajaan yang melatarbelakangi legenda “Rara Jonggrang”, yaitu kerajaan Pengging dan kerajaan Baka. Dalam legenda ini dikisahkan bahwa kerajaan Pengging adalah kerajaan yang damai, makmur dan nyaman. Sementara, kerajaan Baka adalah kerajaan yang suka menjajah kerajaan lain untuk memperluas daerah kekuasaannya. Kerajaan Baka dipimpin oleh seorang Raksasa yang tidak lain adalah ayah dari “Rara Jonggrang”. pada bagian pertama ini penulis mencoba mendeskripsikan suasana dua kerajaan tersebut.

Bagian kedua berjudul “Tresna Tinundha”, komposisi ini menceritakan tentang kisah cinta antara Bandung Bandawasa dan Rara Jonggrang yang berakhir dengan dikutuknya Rara Jonggrang menjadi arca/patung.

Bagian ketiga berjudul “Candi Prambanan”, komposisi ini menceritakan tentang tiga candi terbesar di kawasan Candi Prambanan, yaitu candi Brahma, candi Siwa dan candi Wishnu.

Penyusunan komposisi untuk legenda Rara Jonggrang ini, secara keseluruhan menggunakan *leitmotif* yang berfungsi untuk menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Berikut ini adalah *leitmotif* yang digunakan dalam “Rara Jonggrang” Komposisi Musik Program untuk Ansambel Musik” untuk menggambarkan para tokoh:

1. *leitmotif* Bandung Bandawasa



			kemakmuran dikerajaan penging.
B	a	28 s.d 34	Menggambarkan kerajaan Baka yang dipimpin oleh seorang raksasa.
	b	35 s.d 47	Menggambarkan kerajaan baka yang semangat membara untuk menjajah wilayah kerajaan lain.
	c	48 s.d 56	Menggambarkan kerajaan Baka yang sedang berperang untuk memperluas wilayah kekuasaanya.

Tabel 3.1 Struktur Musik

Bagian Pertama ini memiliki struktur A dan B. Struktur A menggunakan sukat 4/4 dengan tempo *Largo* (Lambat) yang menggambarkan suasana kerajaan Pengging yang makmur, nyaman, dan damai.

Bagian ini dimulai dengan tonalitas D mayor yang mendeskripsikan kemegahan kerajaan Pengging.¹ pada birama 3 ketukan pertama, gitar 1 memainkan melodi yang menggambarkan suasana damai di kerajaan Pengging. Pengolahan dinamika *forte*, *crescendo*, dan *decrecendo* digunakan untuk mendukung suasana yang dibangun.

¹ Rita Steblin "Affective Key Characteristics of D Major" A History of Key Characteristics in the 18th and Early 19th Centuries. UMI Research Press (1983). <https://www.wmich.edu/mus-theo/courses/keys.html> (diakses 26 September 2018)



Gambar 3.3. Birama 1 s.d 9 suasana kerajaan Pengging.

Birama 10 s.d 17 menggambarkan suasana kenyamanan kehidupan masyarakat di kerajaan Pengging dengan menggunakan motif *triplet*² yang dimainkan oleh gitar 1 dan gitar 2 dalam tonalitas D mayor.



Gambar 3.4 Birama 10 s.d 17 kenyamanan masyarakat kerajaan Pengging.

² *Triplet* : tiga nada yang dikelompokkan menjadi satu bagian.

Birama 18 s.d. 22 menggambarkan kedamaian dalam kehidupan masyarakat kerajaan Pengging yang digambarkan oleh Gitar 1 dan Gitar 2 yang bermain secara duet.



Gambar 3.5 Birama 18 s.d. 22 kedamaian masyarakat kerajaan Pengging.

Penggunaan not 1/16 pada instrumen gesek pada birama 23 s.d 24 menggambarkan kemakmuran kerajaan Pengging yang tiada habisnya, penggunaan dinamika *fortissimo* penulis pilih untuk menambahkan kesan megah dari kerajaan Pengging.

Gambar 3.6 Birama 23 s.d 26 kemakmuran kerajaan Pengging.

Sementara, Struktur B menggunakan sukut 4/4 dan 6/8 dengan tempo *Andante* (Sedang), menggambarkan suasana kerajaan Baka yang suka menjajah kerajaan lain demi memperluas wilayah kekuasaan yang dipimpin oleh seorang raksasa pemakan manusia.

Bagian ini dimulai dengan tangga nada B minor harmonis.³ Gitar 2 memainkan melodi dengan teknik *tremolo*. Guna menggambarkan suasana kerajaan Baka yang menyeramkan, instrumen *cello* dipilih untuk membantu menguatkan gambaran mengenai tokoh raksasa dalam legenda tersebut.



Gambar 3.7 Birama 27 s.d 34 suasana kerajaan Baka.

Birama 35 s.d. 47 menggambarkan suasana kerajaan Baka yang penuh dengan suasana kebencian dan semangat menggebu untuk menjajah kerajaan lain. Pada birama 40 s.d 47 terjadi perpindahan sukut dari 4/4 menjadi 6/8 saat Gitar 1 dan Gitar 2 menjadi melodi utama untuk memberikan kesan suasana yang mencekam.

³ B minor Harmonis adalah tangga nada yang terdiri dari B,Cis,D,E,Fis,G,Ais,B

The image shows a musical score for a piece titled 'Birama 35 s.d 47'. The score is written for five instruments: two guitars (Gtr.), two violins (Vln. 1 and Vln. 2), a viola (Vla.), and a cello (Vc.). The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 6/8. The tempo is marked as 53. The score begins at measure 36. The guitars play a rhythmic pattern of eighth notes. The violins and viola play a melodic line with triplets. The cello plays a bass line. The dynamic marking 'f' (forte) is indicated at the beginning of the piece. The score ends at measure 47.

Gambar 3.8 Birama 35 s.d 47 suasana mencekam kerajaan Baka.

Birama 48 s.d 56 sukat 4/4 kembali digunakan. Pada bagian tersebut menggambarkan tentang keserakahan Raja Baka dalam menjajah wilayah kerajaan lain, selanjutnya bagian ini ditutup dengan permainan *Arpeggio* pada instrumen gitar yang menyajikan gambaran dan kesan suasana suram dan menakutkan.

Gambar 3.9 Birama 48 s.d. 56 keserakahan Raja Baka.

2. Bagian 2 “Trisna Tinundha”

Bagian		Birama	Keterangan
A	Introduksi	1 s.d. 6	Pembuka pada bagian kedua
	a	7 s.d. 14	Pengenalan <i>Leitmotif</i> Bandung Bandawasa
	b	15 s.d. 19	Transisi
	c	20 s.d. 31	Muncul <i>Leitmotif</i> Rara Jonggrang dan pengembangan <i>Leitmotif</i> Bandung Bandawasa.
B	a	32 s.d. 36	Proses pembuatan syarat pertama yaitu membuat sumur Jalatunda

	b	37 s.d.43	Muncul <i>Leitmotif</i> Bandung Bandawasa sudah menyelesaikan membangun sumur.
	c	44 s.d. 48	Pemanggilan dedemit untuk membangun 1000 candi
	d	49 s.d. 62	Proses pembuatan 1000 candi
	e	63 s.d. 75	Suasana kegelisahan Rara Jonggrang yang melihat bahwa 1000 candi sudah akan selesai dibangun dan memutuskan untuk membangunkan dayang istana untuk mengelabui.
	f	76 s.d. 84	Aktifitas dayang- dayang
	g	85 s.d. 92	Pagi seolah datang dan membuat dedemit takut dan masuk lagi keperut bumi.
C	a	93 s.d 99	Bandung Bandawasa marah karna tau telah dikelabui oleh Rara Jonggrang
	b	100 s.d. 106	Rara Jonggrang dikutuk Bandung

			Bandawasa menjadi patung/arca.
--	--	--	--------------------------------

Tabel 3.2 Stukur musik

Bagian kedua ini menceritakan tentang kisah awal pertemuan Bandung Bandawasa dan Rara Jonggrang yang berakhir dengan dikutuknya sang putri menjadi arca/patung. Pada bagian kedua ini, *leitmotif* dimunculkan untuk menggambarkan karakter tokoh dalam legenda ini yang dimainkan oleh Biola, yakni Bandung Bandawasa, sementara Biolin 1 memainkan *leitmotif* Rara Jonggrang. Struktur yang digunakan dalam bagian kedua ini adalah A-B dan C yang menggunakan tonalitas C Mayor dengan sukat 4/4 dan tempo yang berubah-ubah sesuai dengan suasana yang ingin penulis bangun yaitu, Pertemuan, Konflik dan Kutukan.

Struktur A menggunakan tonalitas C mayor dan sukat 4/4 dengan tempo *Lento* dibirama 1 s.d. 6 yang dimainkan oleh cello dan piano sebagai pembuka pada bagian kedua ini.

The image shows a musical score for three instruments: Violoncello, Snare Drum, and Piano. The time signature is 4/4. The Violoncello part starts with a forte (f) dynamic and includes triplets. The Snare Drum part is marked with a 4/4 time signature and has a 'lento' tempo marking. The Piano part also includes triplets and a 'lento' tempo marking. The score is for the first six measures of the second part of the piece.

Gambar 3.10 Birama 1 s.d. 6 intoduksi bagian kedua.

Pada birama 7 s.d. 14 muncul *leitmotif* Bandung Bandawasa yang sedang jatuh cinta pada pandangan pertama dengan Rara Jonggrang, Bandung Bandawasa memohon agar Rara Jonggrang berkenan untuk menikah

dengannya. Karakter Bandung Bandawasa digambarkan dengan sebagai sosok yang gagah, berkarisma dan berwibawa. Ini digambarkan dengan alur melodi yang diawali dengan harga nada cukup panjang, yakni not setengah yang bergerak sedikit melompat, dilanjutkan dengan gerakan melangkah triplet yang bergerak gemulai.

Gambar 3.11 Birama 10 s.d. 14 Bandung Bandawasa melamar Rara Jonggrang.

Birama 15 s.d. 19 adalah transisi menuju *leitmotif* Rara Jonggrang. Melodi utama dalam birama ini dimainkan oleh instrumen gitar, sedangkan instrumen lain mengisi latar belakang dan mengimbangnya. instrumen gesek menggunakan teknik *pizzicato*⁴ sebagai pendukung suasana yang ingin penulis bangun.

⁴ Dimainkan dengan cara dipetik.

Gambar 3.12 Birama 15 s.d. 19 transisi menuju *leitmotif* Rara Jonggrang.

Birama 20 s.d. 23 muncul *leitmotif* Rara Jonggrang yang menolak pinangan Bandung Bandawasa karena ia tidak mau menikahi pembunuh ayahnya dan penjajah negaranya. Penggunaan pola ritme yang variatif dimaksudkan untuk menegaskan karakter Rara Jonggrang yang lincah dan penolakannya terhadap pinangan Bandung Bandawasa. *Leitmotif* Rara Jonggrang dimainkan oleh Biolin 1 yang pada birama sebelumnya menggunakan teknik *pizzicato* menjadi *arco*.⁵

⁵ *Arco*, adalah petunjuk bagi pemain untuk memainkan kembali instrumennya dengan cara digesek.



Gambar 3.13 Birama 20 s.d. 23 penolakan Rara Jonggrang.

birama 24 s.d. 27 muncul pengembangan *leitmotif* Bandung Bandawasa yang terus memaksa Rara Jonggrang agar bersedia dipersuntingnya. Pemilihan ritme 1/16 pada pengembangan *leitmotif* Bandung Bandawasa yang mengesankan adanya desakan dan paksaan.



Gambar 3.14 Birama 24 s.d. 27 Bandung Bandawasa terus memaksa Rara Jonggrang.

Birama 28 s.d. 31 muncul pengembangan *leitmotif* Rara Jonggrang untuk memberikan dua syarat kepada Bandung Bandawasa jika masih ingin mempersuntingnya. Syarat pertama yaitu permintaan untuk membuat sumur Jalatunda.



Gambar 3.15 Birama 28 s.d. 31 pemberian syarat untuk Bandung Bandawasa.

Birama 32 s.d. 36 adalah proses pembuatan sumur Jalatunda. Penggunaan ritme polifoni menggambarkan proses penggalian sumur yang dimulai dari atas permukaan sampai ke dalam bumi yang sangat dalam.

The image shows a musical score for a piece titled "MEMBUAT SUMUR JALATUNDA". The score is written for multiple staves. The top two staves are empty. The third staff is a treble clef staff with a key signature of one flat and a time signature of 3/8. It contains a melody starting with a half note G4, followed by a quarter note A4, and then a quarter note B4. The fourth staff is a bass clef staff with a key signature of one flat and a time signature of 3/8. It contains a melody starting with a half note G3, followed by a quarter note A3, and then a quarter note B3. The fifth staff is a percussion staff with a key signature of one flat and a time signature of 3/8. It contains a melody starting with a half note G3, followed by a quarter note A3, and then a quarter note B3. The sixth staff is a treble clef staff with a key signature of one flat and a time signature of 3/8. It contains a melody starting with a half note G4, followed by a quarter note A4, and then a quarter note B4. The seventh staff is a bass clef staff with a key signature of one flat and a time signature of 3/8. It contains a melody starting with a half note G3, followed by a quarter note A3, and then a quarter note B3. The score includes various musical notations such as treble and bass clefs, time signatures, and dynamic markings like *p*, *f*, and *ff*. There is also a watermark for "UNIVERSITAS WACANA" in the background.

Gambar 3.16 Birama 32 s.d. 36 pembuatan sumur Jalatunda.

Birama 37 s.d.43 muncul pengembangan *leitmotif* Bandung Bandawasa yang telah menyelesaikan syarat pertama yaitu membuat sumur Jalatunda dan bersiap untuk memenuhi syarat yang kedua yaitu membangun 1000 candi dalam satu malam saja.



Gambar 3.17 Birama 37 s.d. 43 Bandung Bandawasa bersiap untuk syarat yang kedua.

Birama 44 s.d. 48, dengan kekuatan kesaktiannya, Bandung Bandawasa memanggil dedemit untuk membantunya membangun 1000 candi dalam satu malam. Penggunaan teknik *glissando* pada Biolin 1 dan Biolin 2 memberikan kesan mistis, sedangkan Biola memainkan teknik *pizzicato* untuk menggambarkan kemunculan para dedemit yang keluar dari dalam perut bumi.

The musical score for Birama 44 s.d. 48 consists of several staves. The top two staves are for a melodic instrument, marked with *mp* (mezzo-piano) and a tempo of $\text{♩} = 50$. The third and fourth staves are for a vocal or melodic line, marked with *p* (piano) and *gliss.* (glissando). The fifth staff is for a bass line, marked with *f* (forte) and *pizz.* (pizzicato). The sixth staff is for a percussion instrument, marked with *f* and *arco* (arco). The seventh staff is for a percussion instrument, marked with *f* and *arco*. The eighth staff is for a percussion instrument, marked with *f* and *arco*. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Gambar 3.18 Birama 44 s.d. 48 pemanggilan dedemit.

Birama 49 s.d. 62 menceritakan tentang proses membangun 1000 candi yang dibantu oleh dedemit. pemilihan nilai nada $\frac{1}{4}$ ke $\frac{1}{8}$ ke triol dan $\frac{1}{16}$ dimaksudkan untuk menggambarkan proses pembangunan candi dari 1 buah menjadi 999 candi.



Gambar 3.19 Birama 49 s.d. 62 proses membangun 1000 candi.

Birama 63 s.d. 75, Rara Jonggrang mengetahui bahwa candi yang dibangun hampir selesai, kemudian merasa gelisah dan cemas jika candi sudah selesai dibangun sebelum matahari terbit. Akhirnya Rara Jonggrang mempunyai ide untuk membangunkan para dayang istana untuk mengelabui Bandung Bandawasa dan membuat seakan fajar pagi telah datang. Gitar 1 menggunakan *sixtuplet* untuk menggambarkan kegelisahan dan detak jantung Rara Jonggrang yang panik karena melihat candi yang dibangun Bandung Bandawasa hampir selesai.



Gambar 3.20 Birama 63 s.d. 75 kecemasan Rara Jonggrang.

Birama 76 s.d. 84, dayang-dayang istana melakukan aktivitas yang biasa mereka lakukan saat pagi hari yaitu, mengayak beras, menumbuk padi dan melakukan aktifitas lainnya. Gitar 1 dan Gitar 2 menggambarkan aktifitas menumbuk padi dengan memukul *bridge* pada gitar, *Snare-drum* menggunakan *brush stick* untuk menggambarkan bunyi mengayak beras, Biola dan Cello menggambarkan keramaian kegiatan masyarakat pada pagi hari, Biolin 1 dan Biolin 2 menggambarkan ayam berkokok.

menumbuk padi
bridge gitar

menumbuk padi
bridge gitar

seperti ayam berkokok
gliss.

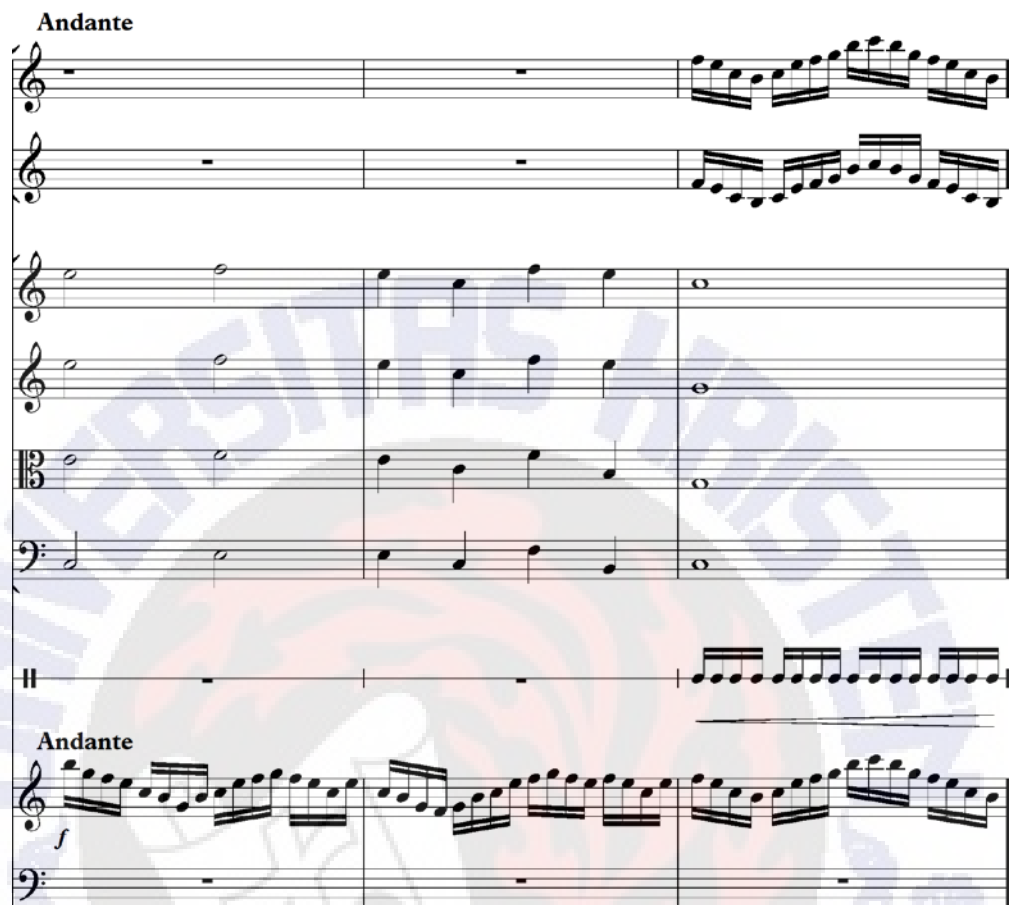
seperti ayam berkokok
gliss.

pizz.

seperti mengayak beras
brass stick

Gambar 3.21 Birama 76 s.d. 84 aktivitas dayang istana.

Birama 85 s.d. 92, adanya aktivitas dayang-dayang dan suara ayam berkokok yang seolah-olah menunjukkan bahwa matahari telah terbit membuat para dedemit menjadi ketakutan dan kemudian segera kembali ke dalam perut bumi, sehingga mereka hanya menyelesaikan 999 candi.



Gambar 3.22 Birama 85 s.d. 92 para dedemit kembali kedalam perut bumi.

Mengetahui bahwa ia telah dikelabui oleh Rara Jonggrang, Bandung Bandawasa pun menjadi naik pitam dan selanjutnya mengutuk Rara Jonggrang menjadi patung/arca.



Gambar 3.23 Birama 93 s.d. 100 kemarahan Bandung Bandawasa.

Akhirnya Rara Jonggrang dikutuk menjadi patung/arca karena telah mengelabui dan membuat Bandung Bandawasa marah. Penggunaan teknik *cluster*⁶ pada instrumen piano dimaksudkan untuk menegaskan kemarahan dan proses perubahan Rara Jonggrang menjadi patung/arca.

⁶ Akord yang disusun dalam kelompok atau menggerombol, terdiri dari susunan interval dua



Gambar 3.24 Birama 101 s.d. 106 Rara Jonggrang berubah menjadi patung/arca.

3. Bagian 3 “Candi Prambanan”

Bagian	Birama	Keterangan
A	1 s.d. 37	Menggambarkan Candi Brahma yaitu dewa pencipta.
B	38 s.d. 55	Menggambarkan Candi Siwa yaitu dewa pemusnah
C	56 s.d.88	Menggambarkan Candi Wishnu yaitu dewa

		pemelihara
--	--	------------

Gambar tabel 3.3 struktur musik

Bagian ketiga ini menceritakan tentang tiga candi terbesar yang terdapat di kawasan Candi Prambanan yaitu candi Brahma, candi Siwa dan candi Wishnu. Struktur pada bagian ini adalah A – B – C dengan menggunakan tonalitas G Mayor dan sukat 4/4.

struktur A menggambarkan Candi Brahma yang mewakili dewa pencipta. Pada birama 1 s.d. 4 dibuka dengan permainan solo Gitar 1 untuk menggambarkan Brahma yang sangat berkharisma.



Gambar 3.25 Birama 1 s.d. 4 penggambaran Brahma.

pada birama 5 s.d.16 Gitar 1 dan Gitar 2 berduet dengan diiringi oleh piano untuk menggambarkan keagungan Brahma.

11

Gtr.

Gtr.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

S. D.

Pno.

Gambar 3.26 Birama 5 s.d.16 keagungan Dewa Brahma.

Pada birama 17 s.d. 37 menggambarkan Brahma yang sedang menciptakan angin. pada birama 19 Gitar 1 menggunakan teknik *trill* untuk menggambarkan angin yang sejuk.



Gambar 3.27 Birama 17 s.d. 37 menciptakan angin.

Pada birama 38 s.d. 55 menggambarkan Candi Siwa yang mewakili dewa pemusnah. Instrumen gesek dan *snare drum* mulai muncul untuk membangun kesan misterius yang ingin penulis bangun. Pada bagian ini juga terjadi perubahan tempo menjadi *Andante* dan perubahan tonalitas dari G mayor menjadi G minor.



Gambar 3.28 Birama 38 s.d.55 penggambaran Siwa.

pada birama 56 s.d. 88 menggambarkan Candi Wishnu, yang mewakili dewa pemelihara/penyeimbang. Pola ritme dan melodi yang digunakan pada bagian ini lebih lebar dan tidak menggunakan lompatan nada yang lebar.



Gambar 3. 29 Birama 56 s.d.88 penggambaran Wishnu.